

N°130
3 €

Toute l'actualité du monde Atari



ADSL sur Atari

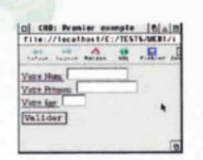
C'est possible !







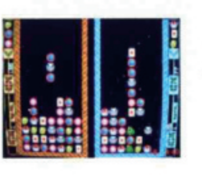
Interview exclusive de Fabrice Bamas



Découvrez la programmation CGI



Cubase Lite disséqué



Jeux : Skyfall (Atari)

Sans oublier les rubriques habituelles (Sharewares, Demos, etc)



> > EDITO

par RayXambeR

Voici le deuxième numéro de STMag nouvelle génération et le 130è de la carrière de STMagazine en général.
L'accueil réservé à STMag NG a été plutôt favorable dans l'ensemble. Cela a incité certains d'entre vous, sceptiques à l'encontre de AtTOS, à franchir le pas. On comprend, et cela transparaît clairement dans les quelques retours qui nous ont été faits. Le scepticisme suite aux déboires de STMag, ACC et autres TTT demeure fort visiblement. Mais AtTOS et maintenant STMagazine fait tout pour ne pas réitérer les erreurs des prédécesseurs et notre équipe est motivée pour faire bien les choses.
Vous avez été nombreux (mais il faut que vous le soyez davantage) à répondre à notre sondage sur notre site. Sachez que nous prenons note de toutes vos remarques. Il faut savoir que vos exigences sont très souvents différentes. Certains aimeraient des rubriques débutants, d'autres plus axées sur le "power user", d'autres souhaiteraient avoir un STMag tout en couleurs quitte à le payer plus cher alors que d'autres pas, etc.
En tous cas ce qu'il ressort c'est que vous êtes très nombreux à aussi posséder un autre ordinateur (mac ou pc) notamment pour accéder à l'Internet. Preuve que les efforts sont principalement à faire dans ce domaine. Mais les nouvelles sont plutôt bonnes avec Highwire et Draconis notamment.
Encore une fois, nous restons ouverts à toutes vos propositions et apprécierons que vous participiez, même très épisodiquement, à l'aventure STMag car notre équipe est réduite et ne peut pas raisonnablement traiter tous les sujets, même si nous faisons tout notre possible pour varier au maximum le contenu d'un numéro de STMag.
Comme vous pourrez vous en rendre compte, l'activité sur nos machines est en hausse ces temps-ci avec de nombreuses nouvelles versions et une prolifique rubrique demos.

Côté critique, il semble que nous soyons jugés un poil trop gentils et que nous laissons un certain nombre de fautes d'orthographe. C'est le cas principalement sur un article que j'ai personnellement mal resuivi (et je m'en excuse). Cela dit, si quelqu'un veut bien nous aider à relire certains articles il est le bienvenu car on a toujours plus de mal à trouver ses propres erreurs que celles des autres ... Merci d'avance ! Et on fait tout sans correcteur orthographique ni grammatical.

Bonne lecture avec ce STMag 130 et rendez-vous est pris pour, soit juillet, soit septembre. Cela dépendra à la fois de l'avancée de nos prochains articles et des dates d'ouverture de notre imprimeur !



Sommaire pas sommaire !

par RayXambeR

http://stmagazine.org

http://www.revival.free.fr

Fanzine *ST Magazine / AtTOS*

réalisé par l'association RayXambeR Publications et édité par Copy Net à Saint-Etienne

Directeur de la publication et rédacteur en chef : Cyril DENIS alias RayXambeR

Participants hyper actifs : Bruno Aubin, Paul Caillet, Mathieu Demange, Cyril Lefebvre, Thierry Milood, Stéphane Perez, Pascal Ricard, Pierre Thontat. Merci à eux de tout coeur !

ReVival, la seule publication dédiée à 100% au jeu vidéo alternatif. C'est la seule qui vous narrera toutes les nouveautés sur des machines aussi diverses et soi-disant "mortes" que :

- les Atari Jaguar, Lynx, 2600, 5200 et 7800, XEGS
- les Nec PcEngine et Pc-FX
- les Sega Master System, Megadrive, 32X, Mega CD, Saturn et Dreamcast
- les Nintendo NES, Super NES, VirtualBoy et N64
- les SNK NeoGeo, MVS et NeoGeo Pocket
- le lecteur DVD Nuon et la portable coréenne GP32

et les autres : Vectrex, Colecovision, Amiga CD32, CDi, 3DO, Videopac, Supervision, Super Cassette Vision, Microvision, Game and Watch, etc.



Ce sont aussi des historiques détaillés de consoles, des dossiers sur une série de jeux, des rubriques dédiées à une machine (exemple : Nuon, Dreamcast, etc.).

Ce sont des tests exclusifs de nouveaux et anciens jeux, etc.

N'hésitez pas à nous commander un numéro, "pour voir", vous nous en direz des nouvelles !

Chaque numéro occupe 48 pages, dans le même format que STMagazine et coûte 4 € port compris. L'abonnement de 4 numéros est à 15 €.
Pour commander, c'est simple, c'est à la même adresse que STMag ! (V. page 7)

Plus d'infos sur notre site *http://www.revival.free.fr*



> > En Bref...

par RayXambeR

Ca tombe à pex, euh à pic !

Apex Media, le génial logiciel de Cortex Design est actuellement disponible pour une bouchée de pain, 10 euros seulement *(merci à Bruno Aubin pour cette info)*. Plus aucune raison de ne pas faire plaisir à votre Falcon.

Manifestations

En plus du compte-rendu de la Error In Line par l'ami Strider *(voir rubrique demos)*, voici un aperçu des prochaines manifestations à venir.
Commençons par les dates de la prochaine Alchimie III organisée par l'association Triple A. Elle aura lieu les 8, 9 et 10 novembre 2003 (elle durera donc une journée de plus que les autres fois !), toujours à Tain l'Hermitage, espace Rochegude (qui jouxte la gare ce qui est plus que pratique). Signalons que sur place le droit de vente est autorisée, il devrait donc y avoir quelques revendeurs Amiga entres autres. Venez nombreux car une bonne partie de l'équipe de STMag y sera, comme les autres années d'ailleurs !

L'IGDRP est un meeting ayant lieu du 9 au 11 mai 2003 près de Nancy.
Il est composé de 2 parties distinctes :
- Jeu en reseau (CS, Quake, Warcraft...) pour les psycopates des jeux modernes.
- Demoparty à tendance "OldSchool" pour les Nostalgiques des vieilles machines.
De nombreuses animations sont prévues (Pong sur écran géant, lancer de nains de jardins, projections de démos toutes machines, bonbons à profusions, nombreux concours de créations...). Plus d'info sur le site officiel *http://igdrp2.fr.fm*

Le Calamus nouveau est pour bientôt !

Calamus SL 2003 devrait pointer le bout de son nez sans trop tarder. La traduction des ressources françaises est actuellement en cours. De bonne augure. Espérons que le moteur vectoriel aura été refait et que quelques fonctions révolutionnaires et/ou modules supplémentaires auront été incorporés à l'ensemble.

New Beat

Du côté de New Beat (réalisateur de l'excellent Ace Midi, voir test complet dans AtTOS n°5), de bonnes nouvelles. Une interview de Thomas a été réalisée par tracking.atari.org *(http://rcswww.urz.tu-dresden.de/~nf326036/thomas.htm)* et nous apprend que Ace Tracker est en cours de finalisation (il est même sorti depuis peu, voir plus bas dans la présente rubrique). Concernant les autres projets de New Beat on apprend que leur demo Dream or Reality est en stand by mais que l'envie de poursuivre le développement de Willie's Adventures est forte. Nul doute que l'on finira par l'avoir notre Rayman version Falcon !

Nouvelles versions

Pour vous abonner ou commander les anciens numéros, c'est simple : aller voir en page 7 !

> > En Bref...

par RayXambeR

Pour les nouvelles versions de logiciels, allez jeter un oeil à la fin de la présente rubrique En Bref.
Deux baisses de prix importantes :
- la mise à jour de Eddie light vers Eddie 7 passe de 78 à 50.96 euros.
- la mise à jour du module Dégradé DMC/MGI vers le module Dégradé actuel passe à 52 euros.
Un nouveau module arrive : BEDE.
Il augmente de façon très sensible les possibilités de gestion de la surface de travail : hirondelles, gamme de couleurs et de gris, éléments à rajouter...
Son prix est de 102.96 euros

Ace : Midi traque heure !

ACE Tracker v0.99 est dispo sur le site de NewBeat *(déjà auteur de Ace Midi testé, que dis-je, disséqué dans AtTOS n°5)* et il s'agit d'un logiciel pour Atari Falcon030 *(http://newbeat.atari.org)* et contrairement à ce qui était prévu cette version est gratuite, ce qui constitue une bonne nouvelle et devrait inciter un maximum de personnes à l'essayer. *(attention la doc est au format *.PDF, il faudra donc posséder Porthos ou bien un autre ordinateur qu'un atari pour la lire !)*

Dream ... Team ?

Dider Méquignon précise à propos du Falcon + CT060 qu'avec son logiciel Aniplayer il est possible de lire en direct un film encodé en divX résolution 352 x 240, 25 images/seconde avec une piste mpeg audio ! Incroyable, non ? Ce qui rapproche notre bon vieux Falcon d'une Dreamcast !

L'ami zajour est de retour ! *(par Bibou)*

* Une documentation sur l'AES des Ataris est disponible
* **Gemtidy** passe en version 0.84 et apporte de ce fait la gestion complète de Tidy lib et de gemlib 0.42.99 - 20030119
* **Itime**, petit utilitaire pour Iconnect qui permet de voir le temps de connexion directement sur la barre de menu, est en version 0.02
* **Alice Pure C**, qui est un petit éditeur C orienté GEM et livré avec ses sources, le tout en Allemand
* **Alice GNU cpp**, qui est l'adaptation d'Alice au GNU C++ 2.9.5 en Allemand également
* **Atari Go** se voit adapté pour tourner sur l'émulateur Aranym
* **Sparemint** se trouve maintenant agrémenté d'une distribution Olomouc avec OSMD et devrait permettre aux Falcon/TT et clones d'avoir une installation correcte d'un environnement MiNT
* Les utilitaires **Abcm2ps, Abcmidi et Abctab2ps** qui servent respectivement convertir des musiques du format ABC vers Postscript pour le premier et du format ABC vers midi et vice-versa pour le second. Le troisième, quant à lui, permet apparemment (corrigez-moi si je me trompe) de convertir un fichier ABC contenant des tablatures vers un fichier Postscript .
* **Interface**, superbe éditeur de ressources est maintenant disponible gratuitement
* **AtariRC** en est à sa version 1.24 . Elle

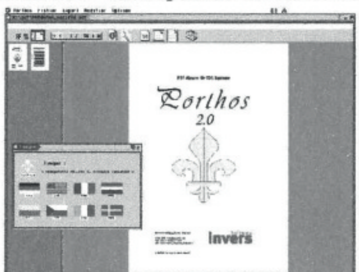
par RayXambeR

> > En Bref...

ajoute principalement la commande "/note" avec la possibilité d'ajouter un son sur "/note text in" ainsi que de différencier par une couleur le texte de "/note text in" et "/note text out" plus des corrections de bugs.

* **Coma**, programme de télécommunication par excellence permettant d'envoyer et de recevoir des fax, d'accéder à une mailbox et une émulation de terminal via un Z-Modem interne, est disponible en Allemand et Anglais en version 5.3.2 qui corrige des bugs mineurs

* **Porthos**, le logiciel permettant de lire les fichiers PDF est disponible en version 3.20

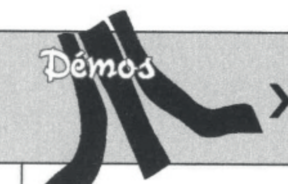


auprès de Europe Shareware . Cette version se caractérise par un traitement et un affichage plus rapide desdits fichiers. Nous testerons d'ailleurs ce logiciel dans le prochain STMag.

* **Starfax et Viewfax**, deux modules pour Starcall, passent respectivement en versions 3.2F et 3.2 E

* **First million Atari** arrive en version 5.0.0 mais toujours complètement en Allemand et de ce fait toujours totalement incompréhensible en ce qui me concerne.

Pour les télécharger :
http://stmagazine.org/software/stmag130.htm



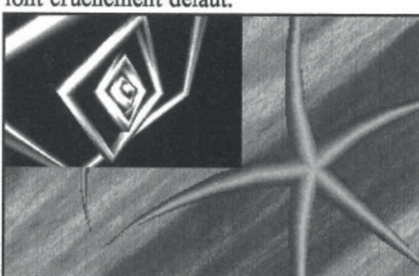
par Strider

> > Error in Line 2003

Une rubrique bien mouvementée, avec la sortie de l'excellente démo Falcon "Delta", et surtout le troisième volet de la désormais mythique manifestation "Error in Line".

Delta : la première démo Falcon du groupe Lineout

Lineout est un nouveau groupe composé d'anciens membres de FUN (Falcon Users Netherlands). La démo fonctionne sur tout type de Falcon à partir de 4 Mo de RAM. Elle se compose de trois parties, chacune ayant sa propre ambiance et sa propre musique. Les effets sont nombreux et très techniques. Ils sont aussi très originaux : rouages mécaniques, étoiles de mer, galaxies... impossible de s'ennuyer en regardant cette démo. Les musiques techno sont supportables, même pour ceux qui ne sont pas fans de ce type de musique. Deux lacunes, cependant : la démo manque de design lors des transitions entre les effets et les graphismes font cruellement défaut.

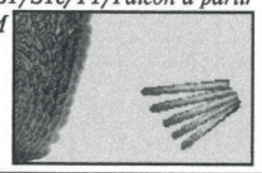


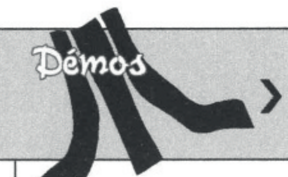
Programmation *****
Graphismes ***
Musiques ****
Design ***
Fluidité ****
Originalité *****
Fonctionne sur Falcon RGB et VGA à partir de 4 Mo de RAM

Walking in Darkness

Présentée lors de la coding party "Error in Line #3", cette démo crée par le groupe Dead Hackers Society est arrivée en seconde position de la catégorie "démos ST". Les musiques de 505 et les graphismes de C-Rem sont mis en valeur par le code de haut niveau de Gizmo et d'Evil. Les différents écrans sont d'un très bon niveau technique, le moteur 3D étant relativement rapide pour un humble ST. Mapping, distorsions et effets de transparence sont au menu. Cette démo ne manque ni de graphismes ni de design. On regrettera sa durée assez courte, d'autant plus que les fichiers n'occupent que 310 Ko.

Programmation *****
Graphismes *****
Musiques *****
Design ****
Fluidité ****
Originalité ****
Fonctionne sur ST/STe/TT/Falcon à partir de 1 Mo de RAM





par Strider

> > Error in Line 2003

Toutes les démos testées sont disponibles sur le site de DHS :
http://www.dhs.nu/

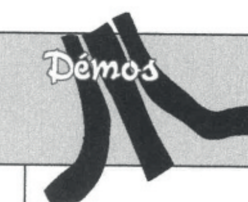
Compte-rendu de la "Error in Line #3"

Du 18 au 21 avril s'est tenue la plus importante et la plus prolifique coding party atariste ayant jamais existé, et cela malgré les 18 ans de notre cher ST. Cette troisième Error in Line s'est annoncée comme étant très prometteuse. Le lieu choisi fut une ancienne caserne pour officiers, au centre de Dresde, dans l'ex-Allemagne de l'Est. Des fanatiques de l'Atari sont venus de toute l'Europe : des Allemands, bien sûr, mais aussi des Britanniques, des Néerlandais, des Suédois, des Français, des Polonais, des Slovaques, des Tchèques et même un Espagnol. Autant dire qu'il fallait parler un minimum d'anglais pour se faire comprendre.
L'ancienne caserne se composait de trois salles et d'un hall. Dans ce dernier on pouvait trouver un article en temps réel (il s'agissait d'un ST doté de l'éditeur de texte 7UP, sur lequel les participants notaient leurs impressions), deux PC sous Linux pour accéder à Internet et le jeu Qix sur un Atari 800 XE, le but étant d'obtenir le meilleur score. La salle sur la gauche comprenait le bar ouvert 24h/24 et accueillait des Scandinaves. La salle sur la droite était prise d'assaut par des Anglais et des Européens de l'Est. La salle principale, où se trouvaient le vidéo projecteur et l'écran géant, était majoritairement envahie par les Allemands et les Français. Ce ne sont pas les organisateurs qui ont réparti les ataristes selon leur nationalité, mais les ataristes se sont regroupés eux-mêmes, pour des raisons pratiques (pour ne pas se sentir isolés et parler la même langue). Côté français, les groupes Dune, Sector One et MJJ Prod étaient présents.


La salle Scandinave : les groupes Imponance, DHS et Aggression

>> Une centaine d'ataristes actifs

D'après les organisateurs, on pouvait compter une bonne centaine d'ataristes. Certains sont venus avec leurs Atari, d'autres se sont contentés de PC sur lesquels tournait l'émulateur Steem. Toutes les machines 16/32 bits de la gamme étaient représentées, du bon vieux 520 STF au Falcon boosté à la CT2. On pouvait noter quelques machines 8 bits : une bonne dizaine d'Atari 8 bits (XE et XL), un Amstrad CPC, une console Vectrex, etc. Une



par Strider

> > Error In Line 2003

demi–douzaine de consoles Lynx étaient présentes mais, à ma connaissance, aucune Jaguar en vue. Notons la présence de quelques machines plus actuelles telles que des consoles Dreamcast ou encore des Acorn.
Si tous les participants se connaissaient plus ou moins entre eux, grâce à Internet, d'illustres ataristes hantaient les couloirs : le groupe Reservoir Gods (auteurs de nombreux jeux sur ST et Falcon, tels que "Chu Chu Rocket"), Evil du groupe DHS (probablement le demomaker le plus actif grâce à son site Web "www.dhs.nu"), Wiztom du groupe Aggression (l'un des créateurs de la mythique démo STe "Brain Damage"), New Beat (les auteurs d'ACE Midi et ACE Tracker), et bien d'autres encore.

>> Un tour d'horizon des logiciels utilisés

Côté programmation, Devpac est le logiciel le plus couramment utilisé, suivi du GFA–Basic. Les graphistes sur ST se tournent vers les anciens programmes qui ont fait leur preuve : Degas Elite, Crackart et Neo-Chrome Master restent beaucoup utilisés. Côté Falcon, les logiciels utilisés en graphisme étaient nombreux (Apex, EscPaint...) et aucun ne semblait dominer les autres. Quant aux musiciens, les amateurs de soundchips ne composaient pratiquement qu'avec Sid Sound Designer, tandis que les auteurs de soundtracks utilisaient Graoumf Tracker, Digital Home Studio, ACE Tracker, Flextrack, etc.

>> Un hardware boosté

Seuls quelques Falcon montés en tour se démarquaient du lot. La plupart des Atari étaient des machines de base, dans leur coque plastique d'origine, certains Falcon étant dotés de cartes accélératrices (en majorité des CenTurbo 2). Les machines les plus impressionnantes restaient les Atari 8 bits : disques durs, cartes réseau, extensions de mémoire, lecteurs de disquettes...



Un Falcon noir crachant des flammes

>> Lorsque quantité rime avec qualité

L'année 2003 est un grand cru dans le monde des démos sur Atari. Pas moins de 7 intros, 7 démos ST (dont une "fake") et 3 démos Falcon furent montrées au public. Sans compter les graphismes 16 couleurs, True Colour et ASCII, ainsi que les nombreuses musiques soundchips et soundtracks. La plupart des démos étaient d'un bon niveau. Elles seront testées dans un



par Strider

> > Error In Line 2003

futur STMag, étant donné qu'elles n'ont pas encore été diffusées.

>> Une coding party plébiscitée par tous les participants

A la fin de la coding party, les ataristes étaient unanimes sur ce point : cette troisième Error in Line fut une réussite. De mémoire d'atariste, on n'avait jamais vu autant de démos présentées lors d'une seule coding party. L'ambiance était très bonne et conviviale. Un regret, cependant : notons l'absence d'une présentation du projet Coldfire, contrairement à ce qui était annoncé sur le site de XTOS. Deux personnes du projet étaient effectivement présentes, mais elles se sont contentées de faire fonctionner leur carte d'évaluation du Coldfire.



Quelques membres de Dune, MJJ Prod et Sector One autour d'une bière et d'une pizza

Devant le succès de cette manifestation, nul doute que le rendez-vous est déjà pris pour Pâques 2005, cette coding party n'ayant lieu que tous les deux ans seulement.

Les résultats

> *Musiques soundtrack*
1er 505
2ème Nemo
3ème D-Force

> *Musiques soundchip*
1er 505
2ème Dma Sc
3ème Nemo

> *Graphismes True Colour*
1er ?
2ème Mic
3ème Dbug

> *Graphismes ASCII*
1er SH3
2ème CIH

> *Graphismes 16 couleurs*
1er Flash
2ème Moondog
3ème C-Rem

> *Wild Compo*
1er Baggio
2ème Defjam
3ème Nun

> *Fake Demo*
1er Dildo Fatwa

> *Intros 128 octets*
1er MrPink
2ème DBug

> *Intros 4 Ko*
1er Checkpoint
2ème RG
3ème Stratagem

> *Intro 96 Ko*
1er DHS
2ème Sage
3ème Reservoir Gods

> *Démo ST*
1er Checkpoint
2ème DHS
3ème Dune

> *Démo Falcon*
1er Escape
2ème TSCC
3ème Cruor

> Quelques liens pour finir

Le site officiel de l'Error in Line :
http://eil.atari.org/
Téléchargez les productions présentées :
http://www.dhs.nu/



par Rajah Lone

> > ADSL sur Atari

ADSL + Atari : essai réussi.

Connexion sans limite de durée, haut débit de transfert, bigophonage en même temps, l'ADSL restait réservé aux accros de l'Internet habitant une grande ville et possédant à la fois pognon et ordinateur récent.
Devions-nous, pauvres ataristes, rester en marge de la modernité ?
Encore une fois, NON !

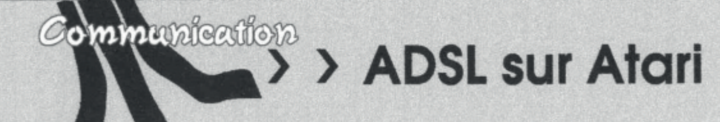
D'abord l'apparition de cartes Ethernet pour n'importe quel Atari : via l'EtherNEC sur le port cartouche (cf AtTOS 6) ou simplement sur le slot ISA ou PCI d'un Hades ou Milan. Ensuite la baisse des prix de l'abonnement ADSL à 30 eur/mois fin 2002 : cela devenait moins cher par rapport à la vieille connexion RTC.

```
(F1) F:\ADRESSES_IP
Adresse du routeur :    192.168.0.1 (Passerelle)
Adresse du Falcon :     192.168.0.2
Adresse du MegaST4 :    192.168.0.3
Masque du réseau :      255.255.255.0
```

MegaST4
192.168.0.3
ETHERNEC
Falcon
192.168.0.2
ETHERNEC
CABLES RJ45
NON CROISES
Switch 4 ports
192.168.0.1
Routeur ADSL
DG814
Modem ADSL
TELEPHONE->
FILTRE

La connexion d'un Atari sur un réseau Ethernet de machines exotiques (PC, Mac, tondeuse à gazon, etc) a été réalisé avec succès. Merci à l'universalité du TCP/IP. Ces xéno-machines gérent souvent l'accès au Net via un modem ADSL de connectique USB ou Ethernet, et font ainsi office de "passerelle" pour l'Atari, c'est-à-dire qu'elles transfèrent les données de l'Atari vers l'internet et inversement (par exemple à l'aide de WinGate ou WinProxy sur PC). On appelle cela "router" (néologisme d'origine anglaise) les informations sous la forme de paquets TCP/IP. Si cette machine exotique ne fait que router ces petits paquets, il n'est pas nécessaire qu'elle ait un disque dur, un écran, un processeur Pentoume8, un clavier... Vous me suivez ? Ce genre de machine minimaliste, qui ne sert qu'à "router", s'appelle justement un ...routeur ! On le configure via protocole telnet (conseillé et aisé à faire sur Atari) ou une interface web (pas aisé à paramétrer sur Atari, car il y a souvent du JavaScript).

Et dans l'immense offre commerciale, on peut trouver des routeurs gérant une connexion ADSL, ayant un port RJ45 Ethernet (très impor-



> > ADSL sur Atari

par Rajah Lone

tant), et intégrant un modem ADSL dans le même boitier (encore mieux) :
- SMC "Barricade" SMC7401BRA
- Kortex Modem ADSL Mercure 711
- NetGear DG814
- etc.

Faites attention à la versatilité et fonctionnalités des modèles, le monde PC étant en constant changement, il est possible qu'une nouvelle marque sorte le modèle DeLaMortQuiTueLaVie. A vous donc de consulter les catalogues et de choisir votre routeur-modem ADSL. A titre indicatif, ces modèles coûtent entre 150 et 200 eur, sauf pour le NetGear à 280 eur, mais ce dernier comporte un switch, qui permet de brancher plusieurs ordinateurs en même temps (4 ports RJ45).

L'on pourrait se dire que l'Atari peut très bien gérer un modem ADSL et établir lui-même la connexion PPPoE (PPP over Ethernet) ou PPPoA (PPP over ATM, pour les modem USB). Cela a été fait dans le monde Amiga pour le PPPoE, mais cela demande de la ressource (68030 mini, plus confortable avec un 060). Et écrire le logiciel qui va bien, ce qui n'est plus du tout évident. Un routeur-modem doit donc être préféré pour l'Atari, et si possible doit pouvoir gérer les modes PPPoE et PPPoA. Il vous faudra refuser le modem proposé par le fournisseur d'accès à internet (FAI), car celui-ci ne vous servira à rien, et utiliser le routeur-modem que vous aurez acheté avec vos deniers. Veillez donc à ce que votre achat soit compatible avec le FAI et vos besoins, car c'est vous qui devriez vous débrouiller seul et sans aucune garantie. Le FAI n'aura juste qu'à vous fournir les paramétres précis et complets de connexion (PPPoE ou PPPoA, login, password, DNS, méthode de
multiplexage, VCI, VPI)

Votre serviteur a craqué pour le DG814, beau et gris comme un Atari. Petite remarque : ce routeur contient comme processeur un ARM7 à 50 MHz, digne descendant des illustres CPU de l'Archimedes (souvenez-vous ! 1988 ! Accorn !). Bref, ce truc est plus puissant que mes 4 Ataris réunis.

Mais le paramétrage n'a pas été facile : il a fallu analyser le code JavaScript de l'interface web pour trouver le bon formulaire.

```
(F1) *F:\BASICFORMPPPOA.HTM
FAI :             club-internet.fr (offre 128b/s sans modem)
Méthode :         PPPoA (USB utilisé par ce FAI)
Login :           login@clubadsl1
Password :        password
DNS 1 et 2 :      récupérés à la connexion
                  (impossible à paramétrer car JavaScript)

Muliplexing method : VC-based
VPI = 8
VCI = 35
```

par Rajah Lone

> > ADSL sur Atari

(http://192.168.0.1/basicformpppoa.htm), et vider les caches de Cab pour vérifier les changements. D'autre part, le serveur DHCP du routeur (qui donne des IPs aux ordinateurs) a été désactivé, les Ataris ne sont pas équipés pour être des clients DHCP. Cette désactivation accélère ainsi le réseau interne, puisque les paquets inutiles DHCP ne sont plus là. Pas de DHCP, donc il faut indiquer les adresses IPs des Ataris à la main. Prière de voir les schémas et captures d'écran. C'est STinG qui est utilisé, et est réduit à sa plus simple expression : est employé uniquement le port EtherNet. Les ports Modem et Midi ont été retirés (extension STX renommée en STY) et les patchs Hsmodem désactivés. Le Dialer.app n'est plus du tout lancé/utilisé, et cela améliore la stabilité sous MagiC, car ce dialer pour la connexion RTC est une usine à plantages.

```
STinG Port Setup
Addressing          STinG V01.26
EtherNet            [x] Active
Serial Bus Type Link
   IP Address : 192.168.0   .3
  Subnet Mask : 255.255.255.0
          MTU : 1500
[ ] Reload Routing Table
Save        Ok        Cancel
```

Inutile de vous dire que ça marche. Il est dommage qu'on ne puisse pas paramétrer ce DG814 par telnet, et qu'il faille un PC pour exploiter toutes les fonctions du routeur (en particulier l'assistant de paramétrage automatique, les fonctions de dynDNS, le firewall, les logs, etc). Mais cela est suffisant. En pratique, un dizaine de secondes d'attente est nécessaire à la première demande sur le Net (recherchesur le DNS ? connexion logicielle au FAI ?), et après, ça file comme le vent. Zouh !!! Les taux de transferts donnent 16Ko/s sous CAB, c'est un vrai régal de surfer, on trouve 5000 cps sous aFTP (faible mais c'est normal, il est limité/buggé), les mails sont rappatriés et envoyés en un tour de main, les posts sous Newsie sont lus instantanément, le téléchargement de clips vidéos coquins se fait maintenant sans stress...
On est loin des 50Ko/s que l'EtherNEC peut fournir sur Falcon non accéléré, mais ça vient de l'abonnement à 128Kbit/s, donc 16Ko/s maximum. Sans limite de temps, et avec un débit pareil, on a l'impression d'avoir un immense disque dur branché sur le Falcon ou même sur le MegaST. Une machine sortie il y a 15 ans est encore bonne pour l'internet haut-débit ? Et bien oui :) Grâce au routeur-modem ADSL. Il n'y a aucun mérite en ce qui concerne l'Atari, sauf peut-être la carte EtherNEC (cf. AtTOS n°6) et ses drivers, véritable révolution dans notre petit univers.

Ah oui, j'oubliais. Ce qui vaut ici pour l'ADSL vaut très bien pour le câble. Il suffit d'acheter un routeur-modem câble ayant une prise Ethernet. Logique, mon cher docteur Watson.

```
C:\STING\ROUTE.TAB
#  Routes with invalid addresses or absent ports are ignored.
#
192.168.0.0      255.255.255.0    EtherNet         0.0.0.0
0.0.0.0          0.0.0.0          EtherNet         192.168.0.1
```



> > Fabrice Bamas

par Bibou

OXO Systems

Suite à ce que j'ai écrit dans AtTOS n°4 (où j'ai descendu le logiciel Wensuite ainsi que ses concepteurs, Oxo Systems), il m'a paru logique de demander à cette société une interview vérité, afin de mettre les choses à plat. Je remercie Fabrice Bamas d'avoir bien voulu jouer le jeu. Je précise enfin que nous avons contacté Pascal Barlier, le deuxième dirigeant de cette société avec une copie de cette interview, mais nous sommes restés sans réponse de sa part à ce jour ...

STmag : Bonjour Fabrice

Fabrice Bamas (F. B.) : Bonjour

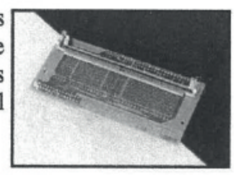
STmag : Peux-tu brièvement nous rappeler ce que fait OXO ?

F. B. : Du développement de logiciels. Actuellement, pour des raisons que tout le monde comprendra, ces développements sont effectués sous Windows.

STmag : La question que tout le monde se pose est : OXO existe-t-il toujours ?

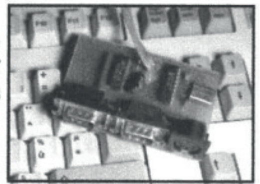
F. B. : Oxo existe toujours. Il s'agit d'une S.a.r.l. avec deux associés : Pascal Barlier et moi-même

STmag : Les produits indiqués sur votre site sont-ils toujours disponible et à quel prix ?



F. B. : Les produits "grand public", conçus pour les Atari, et décrits sur le site oxo.systems.online.fr, sont de 2 types : hard et soft. Pour le hard, les cartes mémoires sont toujours disponibles (montées à la demande, il existe cependant encore un certain nombre de circuits imprimés de facture professionnelle), L'adaptakey n'a plus de raison d'être avec l'excellente carte Eiffel, les boosters 030 et Sbooster sont arrêtés.

Quant aux softs, les 3 produits me tiennent très à coeur, surtout Expresso et XXL, ils sont d'ailleurs en cours de développement sur PC (mais ils ne sont pas prioritaires), cependant les versions Atari souffrent de leur abandon par leur développeur principal, Pascal, par ailleurs toujours actionnaire d'Oxo à ce jour.



STmag : Qu'en est-il de vos logiciels ?

F. B. : Je me refuse à vendre les versions Atari dans l'état car elles ne correspondent plus à un niveau de qualité suffisant, et par ailleurs aucune garantie ne peut être donnée sur le suivi futur du développement. Toutes les solutions sont envisageables : trouver de nouveaux développeurs... En tous cas, en l'état du marché, Oxo est dans l'incapacité d'y investir le moindre Euro.



par Bibou

> > Fabrice Bamas

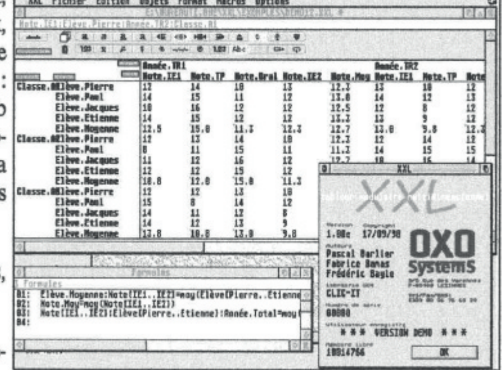
STmag : En ce qui concerne Wensuite, pourquoi tant de bugs et surtout pourquoi l'avoir vendu 290 Frs en le présentant comme LA solution Internet sur Atari alors que vous saviez qu'il avait des problèmes.

F. B. : Il faut savoir que les débuts de WS datent de l'époque de Netscape 2 (sur des 386 & 486). A l'origine, nous ne devions pas avoir à tout faire, en particulier, nous avons attendu des mois la version PPP de Stick. A force d'espérer en vain, il a fallu tout faire depuis zéro. Faire un intégré comme WS qui tournait sur un ST peut être considéré comme un exploit. Cette force fut aussi son handicap puisque pour que cela soit exploitable, il a fallu prendre la voie "d'audaces" de programmation, qui ont mis du temps à être fiabilisés sur la grande variété de systèmes présents (tos 1.x, tos 2.0x, tos 3.0x, Magic Atari, Magic PC) qui tous nous ont amenés leurs lots de particularités. Et je n'aborde même pas les problèmes de conformité des nombreux FAI de l'époque, l'écriture anarchique du html, les différentes technologies qui apparaissaient (flash, java script, css...), bref, un enfer. Quant au prix, Cab seul devait être aux alentours de 890 F, si je m'en souviens bien (NDR : Au moment de la sortie de WS 2, Cab 2.5 coûtait 390 Frs seul, les programmes annexes comme Sting pour la connexion ou NEWSie pour les mails/news étant gratuit.)

STmag : Pourquoi ne pas avoir, au moins, corrigé ces bugs avant de le vendre ?

F. B. : Le logiciel fonctionnait relativement bien sur nos configurations. En effet, nous ne nous sommes rendus compte qu'après sa sortie que MagicPC sur lequel WS était développé rattrapait les erreurs de bus qui l'empéchait de fonctionner sur 68000. Quant aux FAI auprès desquels WS ne se connectait pas, il est évident que nous ne pouvions pas prendre un abonnement chez chacun d'eux. Les clients nous transmettaient leurs login et password, nous nous connections à leur place pour analyser les problèmes. La solution leur était transmise dans les jours qui suivaient, voir même parfois, les heures. Nous l'avons même fait pour des clients à l'étranger.
Beaucoup n'en aurait pas fait autant.

STmag : Ne pensez-vous pas donner une mauvaise image de votre société puisque aucun de vos trois logiciels n'est réellement terminé (Expresso présente encore des bugs d'affichage et manque de fonctions quant à XXL, on attend toujours la version 2 présentée sur le site depuis plus de deux ans) ?





> > Fabrice Bamas



F. B. : Expresso est notre dernier logiciel Atari avant le "départ" de Pascal, il est clair qu'il manque de fonctions, puisqu'il n'a pas évolué depuis plus de deux ans. La version 2 d'XXL est en cours, malheureusement pas sur Atari pour le moment. Internet et le Web en particulier ont énormément évolué depuis l'arrêt du développement. Il est clair maintenant que le Web "actuel" est devenu impossible sur Atari. Si WS devait évoluer, il faudrait privilégier tout le reste, à savoir l'e-mail, le ftp, les news, l'irc.

STmag : Vos clients ont l'impression d'avoir été "arnaqués" par un logiciel présenté comme fiable et rapide ("2 à 5X plus rapide que ses concurrents" selon votre publicité.) Qu'avez vous à leur dire aujourd'hui ?



F. B. : En quoi peuvent-ils avoir été arnaqués à l'époque ? (NDLR : sans parler du rendu des pages, le nombres de sites carrément inaccessibles depuis WS est beaucoup plus important que sur Cab.) Regardons ce qui existe. Peut-on me dire pourquoi il existe encore autant de messages postés avec WS3 (NDR : rendons à César ce qui est à César, il est vrai que les parties mail + news souffrent de peu de bugs par rapport à la partie Web.). Il est peut être nul, mais 3 ans d'arrêt ne l'ont pas rendu moins performants que certains qui voulaient tout "casser" et qui sont toujours développés.

Prenons l'exemple du débat qui opposait les pro Cab aux pro WS. Les premiers reprochaient à WS de ne pas toujours afficher les tables de manière correcte. Cependant, il les affichait en quelques dizaines de seconde maximum. Certains ont pu attendre plus de 20 minutes (et oui !) que Cab plante finalement sur la table. Quand on se rappelle que la minute de communication coûtait plus d'un franc à cette époque, ca fait mal !!! (NDR : Cab propose tout de même de télécharger le site entier afin de pouvoir le consulter off line, et donc de réduire le coût...)

STmag : Vous parliez d'un éventuel Wensuite 4 sur le forum de discussion Atari (fr.comp.sys.atari.) Ne vaut-il pas mieux déjà débuguer Wensuite 3 pour qu'il tourne sur toute configuration, correctement ?

F. B. : Il est au 3/4 développé, et remet pas mal de choses à plat, ce qui règle par la même occasion pas mal de problèmes.

> > Fabrice Bamas / Infinite Frontiers

par Bibou / TMI

STmag : Qu'apporterait de plus cette version 4 ?

F. B. : Un meilleur respect du rendu html, une plus grande vitesse d'affichage (2x plus), une nouvelle interface plus intuitive, la gestion de mint net, et la gestion d'un éditeur de texte externe.

STmag : Dans combien de temps WS 4 sera disponible ? Sera-t-il gratuit (ce qui serait la moindre des choses) pour ceux qui ont acheté WS 3 les yeux fermés ?

F. B. : Les nombreuses insultes reçues m'ont fait le mettre de côté, malgré la proposition de collaboration d'un atariste, programmeur reconnu. S'il devait sortir, il est évident que ce ne serait pas dans une optique commerciale, et qu'aucune contribution financière ne serait demandée par Oxo.

STmag : Merci d'avoir répondu à mes questions.

F. B.: Je vous en prie.

Conclusion :
Cette interview aura au moins eu le mérite d'éclaircir certains points. Il est donc inutile de commander à l'heure actuelle les produits Oxo. Seules les cartes mémoires restent disponibles. Expresso et XXL ont peu de chance d'évoluer sur Atari. Wensuite reste donc le seul produit encore en développement. La bonne nouvelle, c'est que cette nouvelle mouture (WS 4) sera proposée gratuitement. Mais sortira-t-elle ? Wait and see ...

Des softs en libre téléchargement ? C'est ici !

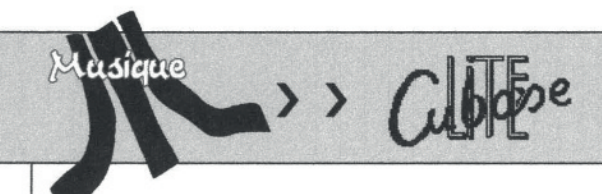
http://www.infinitefrontiers.org/

Infinite Frontiers, une association datant de 1989 a pour objectif de proposer des jeux commerciaux sur différentes plate-formes, en téléchargement libre.
En prenant contact avec des éditeurs et programmeurs, des contrats sont signés pour permettre à tous de bénéficier d'une partie du patrimoine (vaste) du jeu vidéo en toute légalité. C'est ainsi que l'on trouve quelques jeux de chez Anco (Kick off et Face Off) et Llamasoft (Attack of the Mutants Camels, Colour space, Gridrunner 2, Hover Bouver).



Ce site propose, entre autres, la possibilité de se procurer des CD audio des plus grandes musiques de jeux du monde Amiga et Atari, ainsi que des fanzines au format Pdf. A noter la présence d'un forum. Ce site comporte beaucoup de rubriques, très diverses, et ne traitant pas forcément d'Atari. Les Amiga, PC, C64, Amstrad ont aussi le mot à dire !
Assurément une initiative à encourager.

Alpha Quadrant	Art Gallery	Club Merchandise
Computing/Gaming	Disabled Life	Downloads
Events Calendar	Free Adverts	Infinite Frontiers News
Miscellaneous	Music	Sci-Fi/Fantasy
Sports	Star Trek	Transformers
Video/DVD	Website Reviews	Wrestling
About Us	About This Site	Advertise With Us
Contact Us	FAQ	Forum

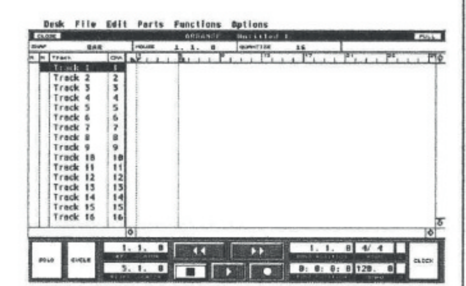


par Paul Caillet

Cubase Lite version 1.0 du 3 février 1992

Après avoir récupéré l'archive sur le site d'Oliver Kotschi, puis l'avoir dézippée sur le disque dur de l'Atari Mega STE, je lance l'application.

Au bout de quelques secondes on peut distinguer plusieurs zones :
- en haut de l'écran, une barre de Menu avec six menus
- utilisant la plus grande partie de l'écran, une fenêtre divisée en deux parties par une double ligne verticale
- en bas de l'écran, une barre de déplacement avec différents boutons et compteurs



J'appuie sur une touche du clavier de mon synthétiseur MIDI, que j'avais relié auparavant à l'Atari avec deux câbles MIDI, pour voir si un signal MIDI passe dans Cubase Lite. Effectivement, sur la barre de déplacement se trouvant en bas de l'écran, la case « I » clignote, le MIDI In est OK, il faut donc que le MIDI Out soit activé. Je regarde dans la barre de Menu située en haut de l'écran, et dans le menu « Options » MIDI Thru apparaît désactivé. Je l'active, et maintenant lorsque j'appuie sur une touche du clavier de synthétiseur MIDI, la case «O» située sur la barre de déplacement clignote. Le MIDI Out est bien activé.

Options
✓ Follow Song F
✓ Reset on Stop
Send MIDI Clock
✓ MIDI Thru

Regardons maintenant de plus près la fenêtre qui occupe la majeure partie de l'écran. Cette fenêtre est la fenêtre d'arrangement de Cubase Lite propre aux différents logiciels Cubase, et il est très aisé de voir qu il s'agit de la fenêtre d arrangement de Cubase 2 avec quelques possibilités en moins. Tout d'abord la partie gauche de la fenêtre d'arrangement ne contient que 16 Pistes avec chacune un numéro de canal MIDI différent.
On peut donc voir de gauche à droite dans la liste des Pistes, six colonnes :
- « A » voyant d activité de la Piste
- « M » mute (pour ne pas jouer une Piste)
- « Track » pour nommer la Piste
- « Chn » pour déterminer le numéro de canal MIDI
- « Prg » pour déterminer le numéro de changement de programme « Program Change » de la Piste
- « Vol » pour déterminer le volume de la Piste

Desk File Edit Parts Functions Options
CLOSE ARRANGE - Untitled 1
SNAP BAR MOUSE QUANTIZE

A	M	Track	Chn	Prg	Vol
		Track 1	1	OFF	OFF
		Track 2	2	OFF	OFF
		Track 3	3	OFF	OFF
		Track 4	4	OFF	OFF

par Paul Caillet

La partie droite de la fenêtre d'arrangement, appelée « zone de Parts » est située à droite de la double ligne verticale qui peut être déplacée de gauche à droite selon votre gré en positionnant le pointeur de la souris sur cette ligne verticale.
La zone de Parts est constituée d'une barre de position où se déplace la tête de lecture. On distingue aussi les marqueurs des Locator gauche « L » et droit « R ».

Avant de commencer à enregistrer, je regarde sur la barre de déplacement la signature « Sign » et le Tempo : 4/4 et 120. Ceci étant à ma convenance, je joue dans mon synthétiseur que j'ai mis en position multi–timbrale et « Local Off » un son de Piano sur le canal MIDI 1. Dans la liste de Pistes de Cubase Lite, je double–clique dans la colonne « Track » de la Piste 1 pour donner à la Piste le nom Piano. Le Locator gauche « L » est positionné à 1.1.0 (c'est–à–dire mesure 1, temps 1, click 0), et le Locator droit « R » est positionné à 5.1.0 (c'est–à–dire mesure 5, temps 1, click 0). Je vais donc enregistrer une « Part » de quatre mesures à 4 temps à un Tempo de 120. J'active le Cycle en cliquant sur « Cycle » se trouvant sur la barre de déplacement, et le métronome en cliquant sur « Click » situé sur la même barre de déplacement.
Cela y est, je suis enfin prêt, je lance donc l'enregistrement en appuyant sur la touche [*] du pavé numérique de l'Atari, après quatre temps de décompte, la tête de lecture commence à se déplacer vers la droite entre les deux Locators. Simultanément, je commence à jouer un « gimmick » rythmique binaire sur trois accords. J'écoute ce que je viens d'enregistrer sans arrêter l'enregistrement, et je me rend compte que certaines notes sont légèrement décalées rythmiquement, j'appuie alors sur la touche [Q] du clavier alphanumérique de l'Atari pour utiliser l' « Over Quantize » de Cubase Lite qui est réglé sur la valeur d'une double–croche (voir « Quantize » situé au–dessus de la zone de Parts), ce qui convient parfaitement au jeu du « gimmick » que je viens d'enregistrer. Ceci étant, je stoppe l'enregistrement en appuyant sur la [barre d'espace] du clavier alphanumérique de l'Atari. On distingue maintenant, dans la zone de Parts de la fenêtre d'arrangement une boîte d'une longueur de quatre mesures : il s'agit là d'une Part. Cette Part peut être copiée, déplacée, coupée, collée, modifiée. Certaines de ces opérations pouvant être facilitées par l'utilisation de la boîte à outils « Tool Box » apparaissant lorsque l'on clique avec le bouton droit de la souris dans la zone de Parts :



[Flèche] Cliquer et déplacer les Parts.
[Gomme] Détruire les Parts.
[Ciseaux] Couper une Part en deux.
[Colle] Coller (joindre) des Parts.

Je choisis maintenant dans mon synthétiseur un son de Bass sur le canal MIDI 2. Dans la liste de Pistes de Cubase Lite, je double–clique dans la colonne « Track » de la Piste 2 pour donner à la Piste le nom Bass. Je clique dans la liste de Pistes sur la Piste 2 pour procéder à l'enregistrement, et je lance l'enregistrement. Après le

par Paul Caillet

décompte de quatre mesures, je peux entendre la partie Piano, après un Cycle, je commence à jouer la partie Bass. Oups, un doigt qui dérape, une note qui n'est pas dans la tonalité, mais le reste est impeccable. Plutôt que de recommencer toute la partie Bass, je n'arrête pas l'enregistrement, je maintiens la touche sur le clavier du synthétiseur MIDI qui correspond à la note indésirable et en même temps j'appuie sur la touche [K] du clavier alphanumérique de l'Atari, et hop, le tour est joué, la note erronée a disparu. Magique ? Non, cette fonction a été conservée dans Cubase Lite, et permet bien des avantages, mais elle a aussi ses inconvénients, notamment d'effacer toutes les notes qui ont la même hauteur. Afin, de coller au mieux à la partie Piano, j y vais d'un coup d' « Over Quantize » sur la partie Bass. A l'écoute, ça colle parfaitement, alors je stoppe l'enregistrement.

Je choisis maintenant dans mon synthétiseur un « set » de Batterie sur le canal MIDI 10. Dans la liste de Pistes de Cubase Lite, je double-clique dans la colonne « Track » de la Piste 10 pour donner à la Piste le nom Kick. Je clique dans la liste de Pistes sur la Piste 10 pour procéder à l'enregistrement, et je lance l'enregistrement. Après le décompte de quatre mesures, je joue le rythme de la Grosse-Caisse, un petit coup d' « Over Quantize », et arrêt de l'enregistrement.
Je vais maintenant dans la liste de Pistes de Cubase Lite, je double-clique dans la colonne « Track » de la Piste 11 pour lui donner le nom Snare. Ensuite, je vais dans la colonne « Chn » pour mettre le canal MIDI sur 10 en décrémentant avec le clic gauche de la souris. Je clique dans la liste de Pistes sur la Piste 11 pour procéder à l'enregistrement, et je lance l'enregistrement. Après le décompte, je joue la Caisse-Claire, mais ne suis pas assez précis dans le jeu d'un roulement, j'essaie « Over Quantize », beuark, c'est horrible, j'appuie sur la touche [U] du clavier alphanumérique de l'Atari pour effectuer un « Undo Quantize », c'est-à-dire l'annulation de la « quantification ». Je décide alors d'effacer toute la partie Caisse-Claire en appuyant sur la touche [B] du clavier alphanumérique de l'Atari, puis dans l'action je rejoue une nouvelle fois la Caisse-Claire, qui est très bien placée. Pour garder un jeu plus naturel, je décide d'arrêter l'enregistrement sans utiliser la quantification.
Je renouvelle les mêmes opérations pour le Charleston, les Toms, les Cymbales.
J'ajoute ensuite sur d'autres Pistes et d'autres canaux MIDI des parties « nappes », « cuivres »
J'ai actuellement utilisé :
- cinq Pistes pour la Batterie
- une Piste pour le Piano
- une Piste pour la Basse
- une Piste pour les Nappes
- une Piste pour les Cuivres

Ce qui fait une total de 9 Pistes pour l'instant.

Je décide d'organiser mon morceau. Je mets d'abord la Part de Piano au début avec le Charleston, puis comme ces deux parties vont se répéter plusieurs fois à l'identique, j'effectue une copie fantôme « Ghost Copy » en sélectionnant les deux

par Paul Caillet

parts avec la touche [Shift] du clavier alphanumérique de l'Atari et le pointeur de la souris. Ensuite j'appuie sur les touches [Control]−[K] du clavier alphanumérique de l'Atari pour effectuer l'action « Repeat » du menu « Parts » de la barre de Menu. Une boîte s'ouvre :

Desk File Edit Parts Functions Options

REPEAT SELECTED PARTS
COUNT 1
GHOST COPIES NO
CANCEL OK

Je choisis de faire sept copies fantômes de ces deux Parts. Je me retrouve donc avec un morceau de 32 mesures (8x4). J'agence ensuite les autres éléments de Batterie, la Part de nappes, et l'intervention des cuivres en ne plaçant les Parts qu'à des endroits opportuns. Ceci étant, je décide d'enregistrer un thème (mélodie) qui se développera sur les 32 mesures. Pour se faire, je déplace donc le Locator droit « R » au début de la 33ème mesures (33.1.0). J'enregistre donc le thème, et en réécoutant, j'entends un frottement entre deux notes, j'appuie sur [Control]−[R] du clavier alphanumérique de l'Atari pour ouvrir la fenêtre de l'éditeur « Score Edit » de Cubase Lite pour visualiser les notes sur la portée. Après avoir effectué quelques modifications tout en laissant tourner l'enregistrement, je quitte l'éditeur en appuyant sur la touche [Return] du clavier alphanumérique de l'Atari pour conserver les modifications effectuées dans la fenêtre d'édition (Keep).

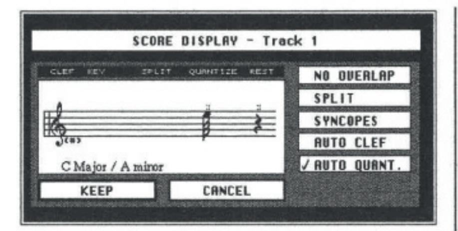
Cubase Lite ne possède plus qu'un seul éditeur, le « Score Edit » qui est extrêmement rudimentaire par rapport à ses aînés (Cubase 2, Cubase 3, Cubase Score et Cubase Audio).
Il permet néanmoins d'effectuer différentes opérations :
- insertion de note
- insertion de silence
- déplacement de note
- modifier la durée des notes
- changer la hauteur des notes
- modifier la vélocité On des notes
- modifier la vélocité Off des notes
- changer le canal MIDI des notes
- l'impression rudimentaire de la partition



Tout comme dans la fenêtre d'arrangement, on y trouve aussi une boîte à outils « Tool Box » apparaissant lorsque l'on clique avec le bouton droit de la souris dans la zone de Portée :

[Flèche] Cliquer et déplacer les Notes.
[Gomme] Détruire les Notes.
[Silence] Insérer un Silence.
[Note] Insérer une Note.

Il est également possible de modifier l'affichage des Portées, en double−cliquant sur la clé se trouvant au début d'une Portée pour faire apparaître une boîte de dialogue dans laquelle il sera possible de régler un certain nombre de paramètres :



No Overlap, Split, Syncopes, Auto Clef, Auto Quantize.
L'interface graphique de Cubase Lite est très fluide (comme l'était celle de Cubase 2), favorisée par l'utilisation de M-ROS (MIDI Realtime Operating System) ce qui permet une utilisation temps réel et intuitive sans avoir à se gratter la tête pour arriver à un résultat. Comme Cubase 2, la résolution rythmique de Cubase Lite est de 192 clicks par noire. Voici certaines valeurs de clicks et les valeurs de notes correspondantes :

Nombre de clicks Valeur de note

192 Quadruple-Croche
96 Triolet de Triple-Croche
48 Triple-Croche
32 Triolet de Double-Croche
24 Double-Croche
16 Croche
12 Noire

Cubase Lite ne peut contenir qu'un seul arrangement, la sauvegarde (qui est manuelle) s'effectue au format natif « ALL » (format spécifique à Steinberg qui à la particularité de ne pouvoir être lu par les autres versions de Cubase) ou « MID » MIDI File (qu'il serait plutôt conseillé d'utiliser, puisqu'il s'agit d'un format standard pouvant être lu par n'importe quel type de séquenceurs sur n'importe quel type de plate-forme).

Ce petit logiciel issu des grands est d'une efficacité déconcertante, et j'avoue avoir été agréablement surpris alors qu'en tant qu'utilisateur quotidien de Cubase Score et tous ses modules, je m'étais imaginé les pires horreurs. Néanmoins, je le vois plutôt comme un logiciel d'approche ou de dépannage, car il est vraiment trop « Lite » pour en faire un usage professionnel.

A titre indicatif, Cubase Lite était vendu 790 FF en 1992 dans un écrin contenant un classeur avec le rudimentaire mode d'emploi, tarif pratiqué par Steinberg France. C'était certes plutôt prohibitif, mais réjouissons-nous, car Cubase Lite est maintenant « Freeware ».

>> *Type d'utilisateurs :*
Pour débutant et avancé.

>> *Notation :*
- 9/10 pour la convivialité de l'interface graphique qui est très intuitive, conjuguée avec M-ROS, cela en fait un très bon séquenceur MIDI d'appoint.
- 10/10 pour le prix, puisque c'est gratuit.
- 5/10 pour la qualité d'impression de partition et l'éditeur qui sont vraiment trop rudimentaires..

>> *Spécifications techniques :*
- 16 Pistes MIDI
- 16 canaux MIDI
- enregistrement MIDI temps réel
- quantification

par Paul Caillet / TMI

- transposition
- copier/coller
- import/export MIDI Files
- édition de note pas à pas
- impression de partition
- envoi MTC

>> *Equipement requis :*
- Atari STF, STE, Mega St, Mega STE, Stacy (TOS 1.02, 1.04, 1.06, 2.05, 2.06)
- un méga de mémoire vive minimum
- écran haute résolution SM 124, SM 144 ou écran SVGA avec un câble adaptateur
- synthétiseur MIDI relié à l Atari avec deux cables MIDI

M-ROS n'apprécie pas les OS multi-tâches, et plus particulièrement MagiC. Il semble être moins dérangé par Geneva. Cubase Lite fonctionne à partir de bureau alternatif comme NeoDesk ou Thing.

Il est également possible d'utiliser Cubase Lite avec l'émulateur Steem sur un PC.
Par contre, Cubase Lite n'apprécie pas le Falcon.

>> *Où se procurer Cubase Lite :*
Oliver Kotschi
http://home.t-online.de/home/oliver.kotschi/cubase.htm
Music-Atari.Org
http://music-atari.org/music/cubase/download.htm
Tim Conrardy
http://tamw.atari-users.net/cubase.htm

>> *Où se procurer Steem :*
http://www.blimey.strayduck.com/

Trucs et Astuces (1)

Transfert Falcon/TT

Comme beaucoup de monde vous travaillez sur TT, mais voilà un MP3 sur TT c'est le bégaiement assuré, alors une seule solution le transférer sur Falcon pour l'écouter (ah, si le TT possédait un DSP...). Rien de plus simple, si votre chaine SCSI est externe, débranchez le câble et branchez-le sur le Falcon (avec un adaptateur SCSI 2 en 1), ordinateur éteint bien sûr. Il faut simplement veiller à ce que tous les éléments aient des No SCSI différents.
Ensuite, il faut configurer HDDriver de façon à déclarer tous les ports SCSI actifs et à rajouter le n° SCSI ainsi que la lettre du lecteur de CD du TT, dans le fichier Config.sys du dossier Auto. Cet exemple est établi à partir d'une chaine TT, DD+CD+Scanner vers Falcon tour muni de deux DD+CD. Il ne reste plus qu'à rajouter les icônes bureau pour avoir accès à toutes les partitions des différents éléments. Elle est pas belle la vie ?

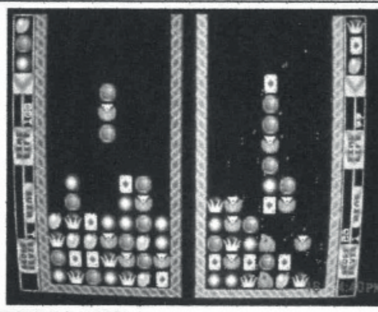
MagiC 4 et sa magie

Lorsque vous lancez un programme, et que votre bureau disparaît sous le fond vert atari, cela peut-être gênant. Alors ne cherchez plus, suivez cette procédure de configuration. cliquer sur l'icône du programme, aller dans le menu "option / déclarer application" et déselectionner "Mode / Single tache" qui souvent est coché d'office après avoir placé l'icône sur le bureau. A vous les joies du multitâche.

> > Skyfall

par TMI

SKYFALL de Reservoir Gods v1.0 (15.04.96)
Falcon seulement (shareware) sous Tos



Mais qui a dit que les jeux superbes ne se faisaient plus ? M'enfin ! Voici un super Columns (jeu inspiré de Tetris et réalisé à la base par Sega/Compile pour les consoles Sega), sans bruitages cependant car il faut pour en bénéficier s'acquitter d'un enregistrement. Si vous vous enregistrez, il vous est permis de jouer sur 8 effets sonores. Car sur cette version téléchargeable sur le site de Reservoir Gods, seule la musique est présente. Cela ne l'empêche d'ailleurs pas d'être excellente. Il n'y a pas de tarif imposé, alors envoyez vos chèques à Leon O'Reilly, (M.Pink, l'auteur) pour l'encourager, en livre sterling (pink@reservoir-gods.com)



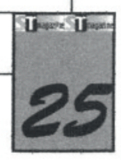
Skyfall offre vraiment un choix incroyable d'options, et comme de coutume avec Mr Pink, les moyens de contrôle sont variés : pad, joystick et clavier sont tous gérés. Le mode 4 joueurs offre un vrai plaisir de se mesurer entre amis, avec chacun son tableau sur le même écran. Et le maniement des joypads Jaguar est très souple : le bouton B fait pivoter la ligne de trois pièces en diagonale, ou à l'horizontale ; le bouton A intervertit les pièces.

Le principe, vous le connaissez certainement, faire le plus gros score en réalisant des lignes ou des diagonales de plusieurs pièces identiques afin qu'elles s'éliminent. Ce qui frappe le plus dans ce jeu, c'est la finesse des figures riches en couleurs le tout arrosé d'une jouabilité remarquable, surtout lors des pivotements.

Les pièces arrivant par trois, il est possible de les faire descendre en diagonale, en ligne ou en colonne. Chaque ligne qui disparaît explose en feu d'artifice du plus bel effet.

Nous sommes sans conteste en présence du plus beau jeu de ce genre réalisé sur Atari, sans même avoir pu entendre les sons FX. Mais si ceux-ci sont aussi « techno » que la musique, cela promet.

Le Falcon est vraiment le meilleur pour les jeux, pour sa qualité graphique et son nombre de manettes utilisables sans ajout d'adaptateur. C'est sûrement pour cette raison que toutes les consoles du marché d'aujourd'hui offrent ce que Atari avait déjà compris en 85 sur le ST : 4 ports manettes (NDLR : pouvoir jouer à quatre a été possible bien avant le ST. Des consoles comme les 2600 et la 5200 - tiens, des consoles Atari - le permettaient déjà. Cependant, la SegaSaturn fait mieux et permet de jouer à 10 simultanément sur une même machine avec le jeu Bomberman !).





Toute l'actualité des logiciels Atari

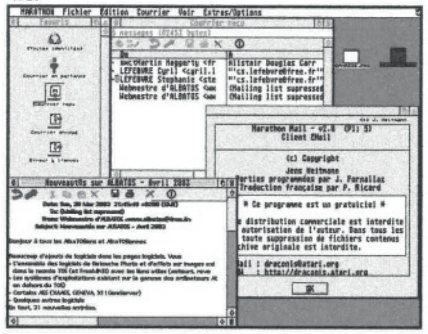
par Bibou

Ouf !!! J'ai enfin pu terminer cet article. Non pas que j'étais à la bourre, mais l'actualité est tellement dense que je ne savais plus par quel bout commencer ! Bref, votre rubrique est là avec toute l'actualité shareware/freeware. A ce propos, le contenu du paragraphe "Et le reste " est transféré à partir de ce numéro dans la rubrique "En bref", ce qui me permet de vous présenter plus largement ceux que je teste. Aussi, si vous êtes l'auteur d'un logiciel qui n'est pas chroniqué ici et que vous souhaitez le faire connaître, envoyez-moi votre création par mail (bibou7@free.fr) et je me ferai une joie de l'inclure sous cette rubrique. De même, si votre avis diffère du mien ou si je donne des informations erronées sur un logiciel (fonction(s) que je déclare manquante(s) alors qu'elle(s) existe(nt)), faites le moi savoir à la même adresse et je corrigerai le tir au numéro suivant. Allez, assez parlé, entrons dans le vif du sujet.

Le pack Draconis

(http://draconis.atari.org)

Cette suite Internet, maintenant gratuite, continue son chemin et les mises à jour reprennent. Aujourd'hui, Marathon, le client mail, passe en version 2.0.5. Après l'avoir testé, je puis vous dire que ce programme est arrivé à maturité et qu'il y a de moins en moins de bugs (à vrai dire, je n'en ai rencontré aucun après un mois d'utilisation). Si, peut-être un problème de palette en 256 couleurs ce qui fait que les icônes et le logo de Marathon au lancement ne sont pas très jolis mais en true color, c'est superbe. Sa rapidité en envoi/réception même avec des fichiers attachés, son interface intuitive, sa convivialité et le fait qu'il soit en français sont autant d'atouts qui font de ce logiciel un incontournable. C'est bien simple, depuis que je l'ai, il a complètement remplacé Amail et Mymail, pourtant très bons. Mon seul regret est qu'il ne gère pas les news.



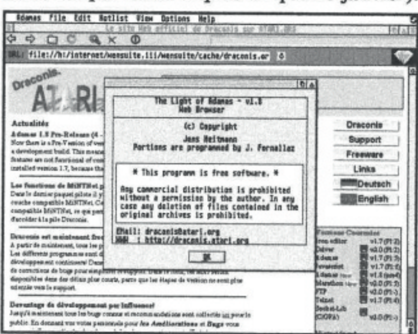
The light of Adamas, le client web, passe quant à lui à la version 1.8 préversion 5 avec, à la clé, une nouvelle mouture de l'ovl pour le javascript. Malheureusement, il y a toujours autant de bugs. J'ai effectué des tests sur différents sites et les problèmes restent légion. Impossible, par exemple, d'accéder aux sites de TF1, France2 ou France3. Le titre de la page d'accueil s'affiche et c'est tout. Adamas reste bloqué et le diamant continue de tourner. En essayant de se connecter sur la page de Rajah Lone, plantage direct pendant le formatage de la page. Des sites comme celui d'Ikea, utilisant le CSS, posent beaucoup de problèmes d'interprétation et, si une partie du site est consultable, le rendu n'est pas conforme à l'original. Si on essaie d'aller plus en profondeur et de naviguer à l'intérieur



Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

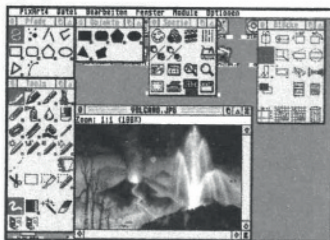
du site, Adamas est perdu et plante. Par contre, des sites comme celui de ST Mag ou ReVival passent sans problème et sont même affichés de manière très rapide. L'auteur nous signale que, s agissant d'une pré–version, tous les bugs ne sont pas corrigés car elle utilise encore beaucoup de ressources de la 1.7x pour tourner (il vous faudra donc une version 1.7x déjà installée pour pouvoir lancer celle–ci). Néanmoins, sans vouloir dénigrer le travail effectué, je ne pense pas que la version 1.8 "définitive" changera ce que je viens de vous relater. Bref, il reste encore beaucoup de travail à faire sur le navigateur avant qu'il puisse prétendre à la maturité. Je maintiens donc ma position sur le fait qu'Highwire reste notre grand espoir (bien que celui–ci marque le pas en ce moment puisque aucune nouvelle version ne nous est parvenue depuis le quinze janvier).



Petite astuce qui vaut son pesant de cacahuètes, mieux vaut utiliser ce pack avec Sting en utilisant Drac_emu car ce dernier est plus rapide et plus stable que le driver fourni avec Draconis. De plus, cela vous permet d'utiliser Marathon pour les mails et Cab ou Highwire pour le web en remplacement de Adamas

Pixart 4.52

Il est loin d'être nouveau mais le fait qu'il soit maintenant distribué gratuitement mérite que l'on en parle. Pour rappel, Pixart est un fabuleux logiciel de dessin bitmap à la limite de la retouche photo. Il dispose d'un éditeur de texte compatible Speedo Gdos, des possibilités de dégradés, de déformations de blocs, de digitalisation directe via des modules gdps ainsi que le pilotage de tablettes wacom. Ceci n'est qu'un bref aperçu de ses fonctions et je vous renvoie au test de la version 3 effectuée par Godefroy dans le n° 102 (elle fût d'ailleurs fournie en français avec la disquette du n°122). Si vous n'avez pas cette disquette ou si elle est illisible, je vous rappelle qu'elles sont toutes disponibles sur le site de LST (http://lst.laserforce.org). Pixart reconnaît un grand nombre de formats comme les IMG/IFF/TIF/BMP/PCX/GIF /JPG/ESM/PCx/PIx et PIX qui est le format standard de Pixart. Sachez, malheureusement, que Pixart 4 est totalement en allemand



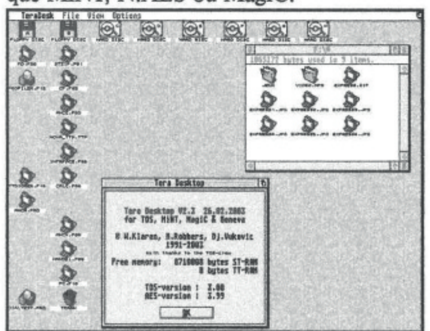


Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

Teradesktop 2.3

Ce logiciel, qui fût développé entre 1991 et 1995 par W. Klaren, a été repris en 2002 par H. Robbers et Dj. Vucovic grâce au site "The Orphaned Project Page", qui recense tous les logiciels abandonnés avec les coordonnées de leurs auteurs respectifs afin que vous puissiez les contacter si vous vous sentez l'âme de reprendre le développement dudit logiciel là où il s'est arrêté. Teradesktop est un bureau alternatif spécialement adapté aux ST et TT où il remplacera avantageusement celui des TOS 1.xx à 3.xx. Néanmoins, l'utilisation est déconseillée sur Tos 1.0 à cause des bugs relatifs à ce dernier. Cette version est compatible (et ce depuis la 2.0) avec les environnements multitâches tels que MiNT, N.AES ou MagiC.



Les principales améliorations de cette version sont le support des touches PgUp/PgDn sur les claviers de type PC (Milan ou émulateurs), l'implémentation du drag & drop et des modifications sur la ligne de commande qui devient scrollable. Malgré le fait qu'il soit bien fait, je ne le trouve pas à la hauteur de MagxDesk , Thing ou Néodesk et encore moins de Jinnee. Mon avis est qu'il remplacera de manière avantageuse votre bureau si vous avez un Tos 1.xx à 3.xx et que vous êtes en monotâche. Pour les autres, les bureaux livrés avec les environnements multitâches restent meilleurs.

Line Of Fire 0.0 Alpha 2

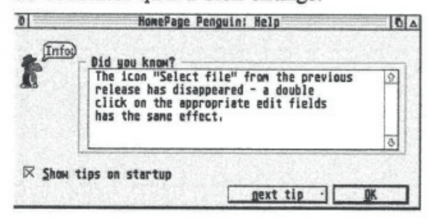
Nous vous en parlions dans le n° précédent, LOF est un nouveau navigateur Internet proposé par Armin Diedering, auteur de Ressource Master. Je dois vous dire qu'il a failli passer à la trappe car aucun read me, aucune indication n'était fournie dans l'archive pour m'aiguiller sur la configuration adéquate pour le bon fonctionnement de ce logiciel. Après moult tentatives sans succès et consultation de toute la rédaction, nous avons réussi à le faire fonctionner, du moins en partie. Il se trouve qu'il ne fonctionne pas si NVDI n'est pas installé, ce qui semble logique vu que des fontes speedo sont fournies avec l'archive. Après vérification, les fontes en questions (courrier 10 pitchs) sont déjà installées sur mon système mais directement dans le dossier BTFONTS alors que LOF va chercher ses fontes dans le sous dossier "courr10p.tch". Il suffisait donc de copier directement le dossier fourni avec l'archive, avec les fontes qu'il contient, dans le dossier BTFONTS. Mais, et c'est là que cela devient préoccupant, si cette méthode fonctionne bien sur un PC (oui, vous avez bien lu) avec l'émulateur Stew et Nvdi 3, il m'a été impossible de le faire tourner sur

mon Falcon. J'ai pourtant essayé de reproduire la manipulation ci dessus, de le lancer avec et sans MagiC (j'ai même essayé avec MagiC en monotâche), avec et sans carte accélératrice, en 256 couleurs, en true color Bref, de quoi s'exploser les neurones alors qu'il aurait été tellement plus simple d'écrire un tout petit fichier texte expliquant la démarche à suivre. Cela prend cinq minutes et ça ne mange pas de pain

Mais revenons à nos moutons. Line Of Fire est donc un nouveau browser fonctionnant, dans mon cas, sur PC avec émulateur et Nvdi. En l'état actuel de son développement, il ne permet pas grand chose. Lorsqu'on lance l'application, c'est le fichier html d'exemple qui se charge automatiquement et comme aucun menu déroulant n'est disponible, il est impossible de charger une page en local depuis le disque dur. La page d'exemple montre malgré tout l'état d'avancement du logiciel. D'après ce que j'en vois, LOF supporte les tableaux, les couleurs (même dans les tableaux), les formulaires, les textes formatés et non formatés, les attributs (normal, gras, italique), la norme ISO-LATIN, les tailles de police, les tabulations (avec ou sans numéro d'ordre) mais pas encore les images ni les frames. Une petite astuce permet de tester vos propres pages en les copiant dans le même dossier que LOF. Il vous suffit ensuite de renommer le fichier que vous souhaitez tester en "EXAMPLE.HTM" et de lancer l'application. Vous pouvez redimensionner la fenêtre à volonté, LOF adaptant automatiquement le texte en largeur à la taille de celle-ci. Moins avancé que Highwire, Line Of Fire laisse tout de même entrevoir de bonnes possibilités. L'auteur attend vos remontées et suggestions avant d'aller plus loin dans le suivi du logiciel, afin de savoir s'il y a assez de personnes intéressées. Je répondrai que cela me paraît difficile vu la difficulté pour le faire fonctionner sur Atari. Nombre d'utilisateurs se décourageront et passeront leur chemin. Donc, une nouvelle version s'impose avec, au minimum, un fichier texte expliquant comment ça marche. Si, de votre côté, vous arrivez à trouver la solution, contactez moi et je la donnerai au prochain numéro. Affaire à suivre

Home page penguin 3.05

Le seul concurrent d'Expresso passe en freeware avec cette version, datée du 7/12/2001. Pour rappel, il s'agit d'un programme permettant de créer des pages html de manière assistée. Si, dans les versions 1.xx et 2.xx, il se contentait de vous aider par l'intermédiaire de champs à remplir (ce qui était assez restrictif), force est de constater qu'il a bien changé.



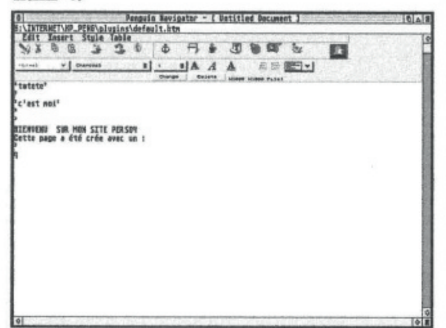
Dès le lancement, HPP montre son vrai visage avec une petite fenêtre de lancement à la manière de Cab avec le logo du penguin. Ensuite, vient l'astuce du jour du penguin



Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

(qui change à chaque fois). L'interface est superbe et on est vite saisi par la qualité de réalisation, qui tire pleinement parti des possibilités de N.AES / MagiC, puisqu'il est spécialement prévu pour fonctionner avec ces deux environnements. Au niveau création de pages html, vous avez maintenant la possibilité de choisir entre différents modes. Par exemple, si vous choisissez "Normal", vous aurez droit aux classiques champs à remplir des versions 1 et 2. Freestyle fonctionne de la même manière que "Normal", à la différence près que vous choisissez vous-même les champs qui devront être remplis ainsi que l'ordre dans lequel le logiciel va vous les demander. Le mode "Navigator", quant à lui, est comparable à Joé, c'est à dire un éditeur de texte orienté html. Il y a encore d'autres modes que je vous laisse découvrir. Enfin, quel que soit le type de fonctionnement choisi, vous pouvez créer des applets Java, générer du code CSS basique et tirer parti de quelques extensions du html 4.



Pour terminer, je dois dire que je suis impressionné par Home Page Penguin aussi bien au niveau de la réalisation graphique (interface, l'astuce du jour) que de ses performances. Il dépasse de loin Expresso mais la prise en main s'avère moins aisée du fait de la langue (Anglais et Allemand uniquement) et de son fonctionnement car Expresso se manipule comme un traitement de texte, ce qui n'est pas le cas de HPP.

Petite astuce : Pour que Home Page Penguin puisse fonctionner, vous devez renommer le fichier RSC que vous ne souhaitez pas en"*. RS_" par exemple car il n'accepte qu'un seul fichier RSC dans le même dossier.

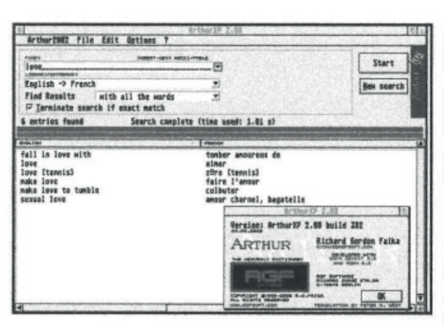
Arthur XP 2.08 *(release 06/2002)* *(http://www.rgfsoft.com)*

Arthur est un puissant dictionnaire multilingue qui a changé de dénomination (de Arthur 98 à Arthur 2002 XP). La différence entre les deux versions est que tout a été revu. Le format et la structure des dicos ont complètement changé ce qui fait que les anciens dicos (format LIB) ne sont pas compatibles avec cette version qui utilise le format "*.db". Il faudra donc re-télécharger les nouveaux. Cette nouvelle structure permet de n'avoir qu'un seul fichier par dictionnaire, un nombre illimité d'entrées et un accès plus rapide. Le moteur de recherche profite pleinement des modifications apportées aux dicos et se voit accéléré de 1000 % par rapport à l'ancienne version, ce qui a pour effet d'avoir une réponse quasiment en temps réel. Ce nouveau moteur est basé sur celui de Google et permet donc des critères de recherche très avancés.



Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou



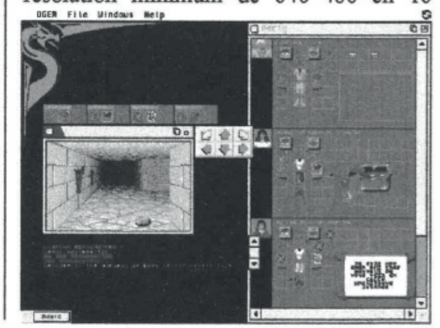
L'interface a, elle aussi, été repensée afin d'être claire et efficace. Toutes les fonctions du programme sont accessibles avec une facilité déconcertante. En plus, graphiquement, c'est un vrai régal. Un beau logo s'affiche au lancement (pour peu que vous soyez dans une résolution supérieure ou égale au 640*480*16) et l'interface est vraiment réussie. Pour un peu, on le lancerait juste pour le plaisir des yeux. Arthur fonctionne sur tout Atari avec au minimum 4 Mo de RAM et une résolution équivalente ou supérieure à la ST HAUTE, mais c'est en 800*600*16 ou plus qu'il sera le plus commode et qu'il donnera toute sa quintessence graphique. Le disque dur est obligatoire et vous aurez besoin d'un minimum de 2 Mo de libre (sans les dictionnaires, bien entendu). Vous avez aussi la possibilité de le renommer en accessoire (en mutitâche uniquement avec Magic ou N.AES).

Seule l'application est téléchargeable sur le serveur FTP. Les dictionnaires (vingt deux au total pour le moment) étant trop volumineux, sont disponibles directement sur le site de l'auteur. A titre d'exemple, le dictionnaire allemand/anglais pèse 16 Mo et le français/anglais 1.5 Mo (tous deux compactés).

En conclusion, il est tout bonnement incontournable et tout atariste devrait déjà l'avoir sur son disque dur. Seul regret, il n'est disponible qu'en Allemand ou en Anglais.

Dgem 0.16

Nouvelle version de ce clone de Dungeon Master intégralement Gem. Son auteur a beaucoup avancé puisque ce jeu bénéficie maintenant d'un cache image pour un chargement plus rapide dès le second lancement, une gestion de la mémoire pour ces mêmes images et l'utilisation de la TT-Ram, quand c'est possible. Tous les objets sont maintenant implémentés mais seule leur manipulation est disponible. Des éléments des murs ont été ajoutés (miroirs, fontaines, serrures) ainsi que les mécanismes associés. Vous pouvez donc déjà choisir vos personnages puisque de nouvelles fenêtres ont été prévues à cet effet pour les représenter. Dgem fonctionne sur tout Atari avec au moins un Tos 2.06 et une résolution minimum de 640*480 en 16





Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

couleurs. Nvdi et MagiC sont aussi fortement conseillés. L'auteur nous informe cependant l'avoir testé avec succès sur l'émulateur Steem en 320*200*16 couleurs avec Tos 1.62 et 4 Mo de Ram.
La réalisation est superbe et on attend la suite avec impatience ! Malgré tout, je pousserai mon deuxième coup de gueule. Bien que cette réalisation soit française, rien ne le laisse paraître. En effet, que ce soit le jeu en lui–même, la documentation au format texte ou celle en hypertexte, TOUT est en anglais ! Je connais l'attachement de l'auteur pour la langue de Shakespeare et je sais que c'est une langue internationale. Il n'empêche, pour une fois que nous avons une production française, j'espérai que la langue ne serait pas une barrière, mais il n'en est rien. N'étant pas anglophone pour un sou (et je ne suis pas le seul), j'essaie tant bien que mal de comprendre la documentation mais beaucoup de choses m'échappent Donc, messieurs du groupe Renaissance, il serait de bon augure d'inclure une version française à ce jeu, ce qui me paraît logique puisque programmé par des français. Pour terminer, je rappelle que l'auteur attend vos remarques et suggestions ainsi que vos rapports de bugs afin d'avancer plus vite et vous satisfaire au mieux.

Decocalc

Le logiciel Decocalc est toujours en développement et son auteur attend remontées et suggestions sur *jacques.delavoix@free.fr*

C'est fini

J'espère que vous aurez pris autant de plaisir à lire cette rubrique que moi à l'écrire et que vous apprécierez cette nouvelle formule. Tous les logiciels sont téléchargeables sur notre site (http://stmagazine.org/software/stmag130.htm). Je vous donne rendez–vous au prochain numéro en espérant avoir au moins autant de matière car cela prouve que notre monde est bien vivant. Cependant, je voudrais adresser un petit mot aux auteurs de logiciels afin qu'ils puissent insérer avec leur programme, un fichier texte permettant de savoir comment le faire tourner (machine, résolution, environnement) car il est difficile de tester un logiciel sans un minimum d'informations comme vous avez pu le remarquer avec Line Of Fire. Donc, soyez sympas d'y penser afin de ne pas (plus) mettre mes neurones à rude épreuve.

Trucs et Astuces (2)

CAB à cache cache

Pour vider correctement le cache de ce navigateur, il est préférable de passer par le menu "Options / Cache", qui videra le cache de fond en comble.
Alors que par le menu "Fichiers / Modules / Cab cache", les choses ne se font pas totalement. Dans ce cas, votre partition de disque dur risque fort de se réduire en taille. Essayez pour voir.

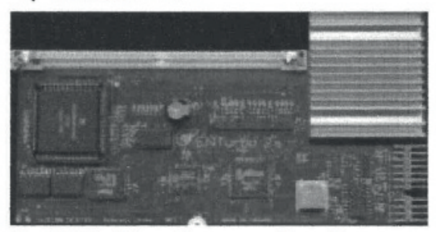


Que s'est-il passé depuis octobre 1998 ?

par Pascal Ricard

(suite de l'article paru dans STMag n° 129)

Centek *(suite)* :



En 1996, débute la conception d'une nouvelle carte accélératrice permettant d'étendre encore plus les performances du Falcon. Elle embarquera son propre processeur MC68030 à 50 MHz avec un bus de 32 bits, un support pour le coprocesseur MC68882 à 50 MHz, un contrôleur de mémoire permettant l'utilisation de TT-Ram jusqu'à 128 MO SIMM EDO), et elle permettra d'utiliser les disques IDE récents à pleine vitesse (mode ATA-4).
Elle résoudra en outre des bugs de conception du Falcon, comme les craquements audio et les blocages intempestifs du bus SCSI. Un sacré coup de jeune pour le Falcon qui verra ses performances multipliées d'un facteur 5 à 10. Le premier prototype (CT2 Rév.1) est présenté au salon des applications Atari de Paris-Bercy en décembre 1996. Dans le même temps, la CT1 se perfectionne et Centek en produit une évolution 2 à 25/50 MHz (CT1e2).

La mise au point de la CT2 se poursuit en 1997 avec la production d'un nouveau prototype (CT2 Rév.2). Une ultime évolution de la CT1 est produite (CT1e3). Le projet Phenix suit son cours...
Au début de 1998, les dernières CT1e3 sont livrées. Il s'est vendu 340 CT1 au total, toutes versions confondues ! En juillet, la patience des utilisateurs est enfin récompensée : les premières CT2 sont livrées (CT2 Rév.A). En octobre, les derniers exemplaires sont déjà vendus: ces cartes, au nombre d'une petite centaine, partent comme des petits pains :-). Une nouvelle version est déjà en gestation : chez Centek, on ne chôme pas. La CT2 Rév.B est prête et vendue dans les premiers mois de 1999, et fait le bonheur d'une nouvelle centaine de Falconistes.
Les coûts de développement, le fait que le Phenix060 s'adresse à un marché de niche très étroit, la politique de la maison mère de Centek, la sortie prévue du Milan 2, des dissensions internes : il n'en fallait pas plus pour que ce magnifique projet soit finalement abandonné à la fin de 1999. Ceci conduit à la dissolution Centek...

Czuba-Tech :

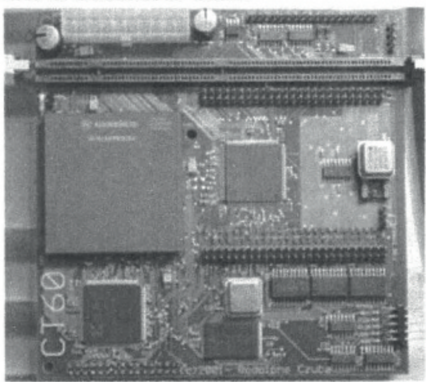
Rodolphe Czuba s'est donc séparé de ses associés de Centek. Il en était le principal - sinon l'unique ? - concepteur hardware. Il n'abandonne pas pour autant les possesseurs de CT2 et il continue d'assurer le service après vente de cette carte. Il lance dès 2000 un nouveau projet de carte accélératrice pour le Falcon, basée sur un MC68060 qui est le plus puissant proces-



Que s'est-il passé depuis octobre 1998 ?

par Pascal Ricard

seur de la famille 68k. Elle acceptera de la mémoire DIM SDRAM jusqu'à 256 MO. Elle se nommera... CT60.



Les performances attendues sont pour le moins époustouflantes pour un Falcon, avec plus de 100 Mips ! Il est de plus envisagé des extensions, comme des bus AGP et PCI, ce qui autoriserait l'utilisation ultérieures de diverses cartes performantes issues du monde des compatibles PC, moyennant la réalisation des indispensables pilotes... Mais nous n'en sommes pas encore là.
Il développe ce projet à ses heures perdues, ce qui ne l'empêche pas d'être persévérant. Plusieurs programmeurs de renom l'aident à la mise au point de la partie logicielle de la carte. N'ayant pas de fonds propres à consacrer pour sa conception et sa fabrication, il fait appel aux pré-commandes : 150 futurs utilisateurs lui font confiance, grâce à la réputation acquise avec ses précédentes réalisations.

À l'heure où je vous parle, au tout début de 2003, les efforts mis dans cette réalisation sont sur le point d'aboutir. Il ne reste plus que quelques bugs à résoudre et les cartes pourraient être livrées avant la fin de l'hiver. Mon Falcon commence à en avoir des fourmis dans les touches :-). Lorsqu'il sera équipé de son nouveau moteur, il deviendra une magnifique bête de course. Je ne manquerai pas alors de vous concocter un article enthousiaste dans un futur numéro de ST Magazine NG.

La suite, au prochain numéro !

Trucs et Astuces (3)

Mymail out of système D

Quand vous recevez un mail avec une grosse pièce jointe, par exemple avec une image ou un MP3. Après les avoir lu, votre seul souhait est d'effacer ces mails, mais si votre partition ne possède plus suffisement de place libre, Mymail ne peut plus effacer ces fameux mails, et laisse apparaître un message du genre "out of memory". Pas de panique il suffit de faire de la place dans votre partition, en déplacant un gros dossier sur un autre. Maintenant vous pouvez faire le ménage dans vos mails. Et ensuite replacer le gros dossier sur sa partition d'origine.

> > CGI (1ère partie)

par Bruno Aubin

Ou la Programmation Client-Serveur http

Nous commençons ici une série d'articles sur la programmation de sites Internet au sens noble du terme. Sur les ordinateurs Atari, il existe une Interface géniale dont l'équivalent n'existe pas dans le couple PC/W.....S, il s'agit de Sting. Autour de Sting, il existe une gamme complète de logiciels clients (Messageries, Newsgroup, Ftp, Telnet, Web, ...) mais également des serveurs (de Ftp, d'Irc, de partage de réseau, de Dns... en gros le Web). Dans cette série d'articles, j'espère vous donner goût à la programmation dynamique de sites Web, vous faire prendre conscience des formidables possibilités de la programmation client-serveur.

I) De quoi avez-vous besoin ?

D'un ordinateur Atari compatible ST, quel qu'il soit, d'un disque dur, d'un système d'exploitation multitâche (MagiC à partir de la version 5 ou FreeMiNT à partir de la version 1.15.5) et de pouvoir vous connecter à l'Internet afin de rappatrier un certain nombre de fichiers (si vous n'avez pas de connexion, vous pouvez aller dans un cyber centre afin de récupérer les fichiers indiqués. Ce rapatriement se fait par Web et par Ftp, demandez donc au cyber centre si l'utilisation des 2 types de logiciels est possible). Vous avez également besoin de logiciels de décompression. Les indispensables sont : Stzip.prg, Lharc.ttp, Tar.ttp et Gzip.ttp (ces 2 derniers sont des binaires Unix). Au besoin, si la demande est forte, je pourrais mettre tout ceci sur mon site Internet dans un format auto-extractable. Enfin, un logiciel éditeur de texte afin de taper les scripts présentés dans ces articles.

II) Les logiciels à installer

Pour cette série d'articles, vous devez (si vous ne les avez pas déjà) récupérer :

- Sting 1.26 *http://www.ettnet.se/~dlanor/sting/html/file.htm* (dans lequel vous récupèrerez Sting 1.26 que vous décompacterez avec Lharc.ttp)
- Eventuellement, sur cette même page Web, vous pouvez également récupérer drac_emu.lzh, l'émulateur de draconis pour Sting, vous pourrez ainsi connecter vos logiciels clients de Draconis tel "The Light of Adamas" en utilisant Sting !
- Adamas (maintenant freeeware) sur le site de Draconis *(http://draconis.atari.org)*.

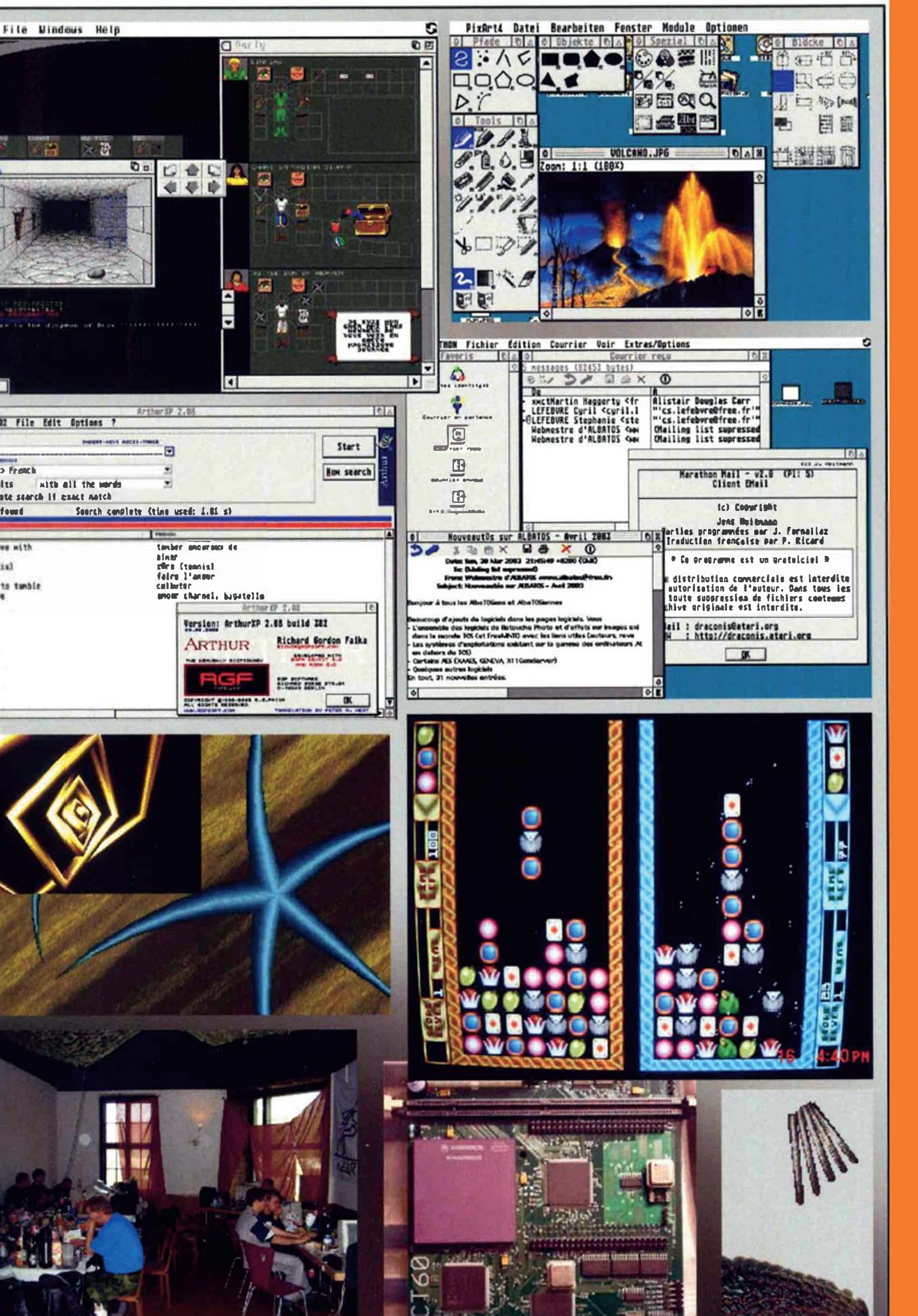
Adamas, le navigateur Web le plus avancé actuellement sur Atari, vient de sortir en version 1.7.5. Vous pouvez choisir entre Adamas ou Cab (ci-dessous)

- Cab 2.8 démo, le client Web le plus utilisé et le plus stable sur Atari, même s'il n'est pas le plus moderne... à récupérer sur le site Internet d'Europe Shareware http://www.europe-shareware.org/index2.html et clic dans les pages catalogue Atari. Il vous faut également récupérer Cab.ovl 5.56 d'Olivier Booklage sur *http://obooklage.free.fr/Atari/* et aller sur la page concernant les "clients de sting".

Cab.ovl est l'interface qui fait la liaison entre Cab, Sting et la connexion Internet

- Le serveur Weblight, élément principal de notre série d'articles, sur *http://obooklage.free.fr/Atari/sti_serv.htm*
- Et enfin, l'interpréteur Perl en version 5.004 sur le ftp de Chapelie :

ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/mint/programming/perl5.004_02-mint.tgz



File Windows Help
Party
PixArt4 Datei Bearbeiten Fenster Module Optionen
Pfade
Objekte
Spezial
Blöcke
Tools
VOLCANO.JPG
Zoom: 1:1 (100%)
Fichier Édition Courrier Voir Extras/Options
Favoris
Courrier reçu
De
Alistair Douglas Carr
LEFEBVRE Cyril
LEFEBVRE Stephanie
Webmestre d'ALBATOS
Mailing list supressed
Marathon Mail - v2.0
Client EMail
(c) Copyright
Jens Heitmann
Parties programmées par J. Fernandez
Traduction française par P. Ricard
* Ce programme est un gratuiciel *
distribution commerciale est interdite
autorisation de l'auteur. Dans tous les
toute suppression de fichiers contenus
chive originale est interdite.
draconis@atari.org
http://draconis.atari.org
OK
ArthurXP 2.08
File Edit Options ?
Start
New search
French
with all the words
Search complete
tomber amoureux de
faire l'amour
culbuter
amour charnel, bagatelle
Version: ArthurXP 2.08 build 202
ARTHUR
Richard Gordon Faika
RGF
Nouveautés sur ALBATOS - Avril 2003
Bonjour à tous les AlbaTOSiens et AlbaTOSiennes
Beaucoup d'ajouts de logiciels dans les pages logiciels. Vous
En tout, 31 nouvelles entrées.
4:40 PM
CT60